REVISTA
JOGO VÉIO
Nº02
EXTRA!
ACHAMOS UM JOGO PERDIDO...
99 VIDAS
O JOGO
E MUITO MAIS!
THE KING OF FIGHTERS '97
O ÁPICE DA SAGA OROCHI

SUMÁRIO
NESSA EDIÇÃO:
JOGO VÉIO

EDITORIAL

A EQUIPE DO JOGO VÉIO:

Editor:
Eidy Tasaka

Diretor de Arte:
Nando Bastos

Redação:
Eduardo Paiva
Ítalo Chianca
Paulo Henrique
Daniel Nunes
Fábio Marques
Fabio Zonatto
Lucas Rodrigues
Mario Camara
Renato Carneiro
Sora Renard
Thales Dantas
Vinicius Eleno

Participação Especial:
Claudio Balbino

Round 2, Ready, GO!

Depois de todas as respostas positivas que recebemos com o lançamento da primeira edição, foi unânime entre a equipe a decisão de que o projeto precisava continuar!

Reunimos toda a molecada remelenta dos fliperamas e lá fomos nós zerar **KOF '97** mais umas vinte vezes, só pra poder escrever a matéria de capa dessa edição! E de quebra, ainda conseguimos vasculhar o nosso baú dourado com todas as revistas antigas, só pra ver como as outras publicações reagiram ao lançamento dessa pedrada da SNK!

Achou pouco? Tudo bem, pois ainda temos um Top 10 dos lutadores mais bizarros dos jogos de luta e uma análise super especial do jogo do **99 Vidas**, que é novo e tem aquele doce aroma de mofo. Do jeitinho que a gente gosta!

Aproveitando a deixa, convidamos o amigo **Claudio Balbino** (ex-editor das revistas **UltraJovem** e **GameOver**) para contar um causo da época das locadoras. Pegada nostálgica, algo que a gente é especialista!

Pra fechar com chave de ouro, temos ainda um texto super especial sobre um jogo super louco (e raro) que descobrimos e decidimos compartilhar com a veiarada! Quem deu a dica foi a turma da **Pixhitt**, competentes como sempre.

Esperamos que curta bastante a leitura e o **pôster** do Final Fight, encartado no finalzinho da revista. Só faltou a gente pagar a ficha pra você, né?

Com amor, O Véio

PIXEL NINJA

O NINJA MAIS ZUERO DOS RETRÔGAMES

Pixel Ninja - 002

battletoads

facebook.com/nbastos6

DEU NO ASILO!

O QUE O VÉIO ANDA JOGANDO?

Já conhecem o nosso canal no **YouTube**?

Toda semana tem gameplay novo, comentado pelo **Paulo Henrique**, nosso OldTuber de plantão!

Clica aí do lado pra ver o caduco comentando sobre o PSP e seus remakes!

CORREIO VÉIO

CHEGOU NA REDAÇÃO

A Revista **Jogo Véio** recebe de portas abertas todos os velhacos que quiserem colaborar com dicas, desenhos, sugestões e críticas! Enviem suas cartinhas para o e-mail contato@jogoveio.com.br que a gente responde com prazer.

SALVE, SALVE JOGO VÉIO!

Eu gostei bastante da primeira edição da revista digital. Baixei no mesmo dia que lançou e devorei ela em minutos! Material muito bacana, já que o ano de 1996 foi realmente muito marcante para os games. Espero ver matérias da minha amada franquia, **Castlevania.**

Um forte abraço!

PS: É possível sonhar com uma edição **física** da revista?

Luis Machine, do Canal Universo Omega

Salve, Véio Luis!

Eu e meus escravos colaboradores ficamos muito felizes com a sua cartinha! Quero ver você devorar essa revista aqui em minutos também, já que ficou bem maior que a primeira!

Sobre **Castlevania**, a gente lançou uma análise do primeiro jogo lá no site! **Clica aqui** pra ver, ó! Já a revista física, a gente vai sonhando junto! Quem sabe mais pra frente, né? Tem que ter dipoição!

INSPIRAÇÃO DA DEPRESSÃO :)

O trabalho realizado pela revista **Jogo Véio** me inspira imensamente a continuar produzindo conteúdo na **16 Bits da Depressão**. É muito gratificante saber que não se está sozinho quando se pretende resgatar boas memórias de nossas infâncias de forma independente.

Obrigado por contribuir com que a comunidade retrogamer brasileira seja tão unida e prazerosa de fazer parte.

Forte abraço à todos,

Fabricio

Véio Fabricio,

a recíproca é válida igual ao ataque reflexivo da Athena em The King of Fighters! A gente ri bastante dos vídeos que você faz.

Muito obrigado por ser nosso parceiro de Asilo! Qualquer dia desses a gente marca de tomar um Omeprazol na farmácia, pra recordar os velhos tempos!

RETRO REVIEW POLÊMICO!

Olá equipe, Jogo Véio! Parabéns pela primeira edição, estava extremamente divertida e nostálgica.

Gostaria de sugerir um jogo para um Retro Review: o famigerado e violento **Carmageddon**. Lembro que ele foi muito jogado nas locadoras e lares, acredito que pela violência gratuita, polêmica e censura no Brasil. Recentemente, inclusive, foi liberada uma versão gratuita para Android. Valeu!

Djair Magalhães

Véio Djair!

Carmageddon é mesmo um clássico, e completa 20 anos em 2017, você sabia? Lembro que nessa época a gente comprava os jogos da turma da perna-de-pau pelos anúncios do jornal. Esse é mesmo um clássico, então com certeza nós vamos dar um espacinho pra ele!

SUGESTÃO SUPIMPA!

Opa, veiarada! Tudo certo? Que tal uma edição com jogos de lutas menos conhecidos como **Rage of Dragons**, **Last Blade**, **Guilty Gear**, **Blazblue**, **Darkstalkers** e outros? Abraço!

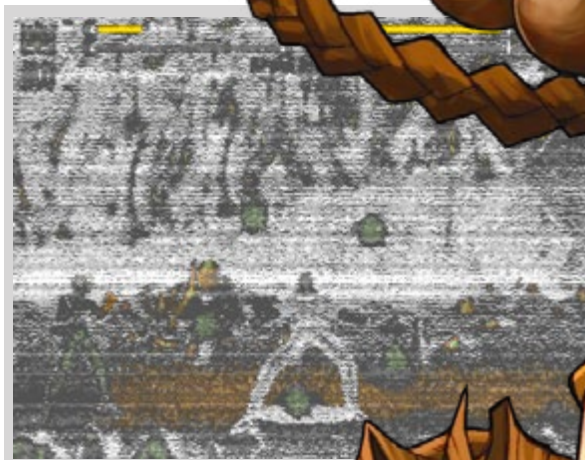
Bruno Torraca

Véio Bruno,

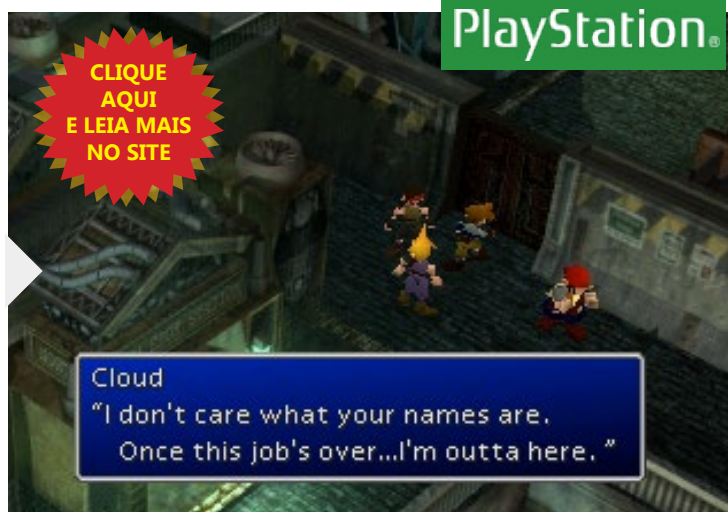
que prazer receber sua cartinha! Curti a sugestão, já que eu sou um véio porradeiro e violento! Nossa matéria de capa deve ter te agradado, né? Abração!

TELA MALUCA

Que jogo é esse? Uma dica: ele foi lançado para **Super Nintendo**! Nível fácil, pra começar!

Mandem suas respostas para o e-mail contato@jogoveio.com.br. Nós vamos divulgar o vencedor no **Facebook** do **Jogo Véio!**

FINAL FANTASY VII
Squaresoft - Janeiro de 1997

O primeiríssimo capítulo da franquia a ser lançado em um console da Sony. E que jogão... **Cloud, Tifa, Barret** e vários outros personagens marcantes se envolvem em uma aventura que carrega mensagens de companheirismo e eco-consciência.

O jogo foi tão revolucionário que acabou marcado como o maior e mais importante episódio da série.

MARIO KART 64
Nintendo - Fevereiro de 1997

O primeiro jogo, lançado para Super Nintendo em 1992, teve boa recepção e surpreendeu, já que ninguém esperava ver Mario e Luigi dirigindo karts.
Passado o efeito surpresa, a **Nintendo** pegou todo mundo de calças curtas de novo, mas dessa vez apostando na qualidade do jogo. Mais pistas, mais personagens, itens novos e um modo multiplayer para até quatro jogadores.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Acclaim - Fevereiro de 1997

Jogo de tiro em primeira pessoa, baseado nas **HQs** de mesmo nome. Você assume o controle do índio Tal Set e deve deter The Campaigner, um ciborgue que deseja dominar o mundo. Que trama, hein?

BLAST CORPS

Rare - Fevereiro de 1997

Um veículo está carregado com bombas nucleares, que por um motivo qualquer começaram a vazar. Isso faz com que o dispositivo de segurança do carro se acione e ele comece a se mover sozinho para explodir em um lugar seguro. O problema? Ele não leva em consideração os obstáculos em seu caminho, deixando para você a missão de ir limpando o cenário, para evitar que a bomba nuclear exploda.

INDEPENDENCE DAY

Fox Interactive - Fevereiro de 1997

Seguindo os rastros do **filme** lançado em 1996, Independence Day é um simulador de vôo em três dimensões. Uma espécie de filhote de Ace Combat (ou avô de After Burner, como preferir)! O jogo é composto de 13 missões, com limite de tempo. Dá pra desbloquear aeronaves novas e melhores, ao longo do jogo.

PlayStation

ESPECIAL

THE KING OF FIGHTERS 97

Texto: **Eidy Tasaka**

Os Reis dos jogos de luta estavam de volta, e em sua melhor forma. Kyo, Iori, Terry, Robert, Ryo...

Quem poderia imaginar que um jogo estrelado por protagonistas e coadjuvantes em proporções tão similares poderia dar certo? **The King of Fighters '97** é tido por muitos como o mais brilhante dos capítulos da franquia, ainda que sem ser unanimidade.

As mecânicas de combate haviam amadurecido muito desde o capítulo anterior, e podemos acrescentar ainda o peso de ser a edição que encerraria a **Saga Orochi**, iniciada em KOF '94.

Passaram-se quase vinte anos desde o lançamento deste, que seria um divisor de águas na história dos jogos de luta. É mais que uma obrigação nossa recordá-lo, e você está convidado a nos acompanhar nessa batalha!

O MUNDO QUERIA STREET FIGHTER

A série **The King of Fighters** já não era mais nenhuma novata no cenário dos jogos de luta. Após três edições lançadas nos anos anteriores, e uma recepção sempre calorosa por parte da imprensa especializada e dos jogadores, a franquia já havia amadurecido o suficiente para começar a ditar as regras do jogo.

Desde antes do lançamento de The King of Fighters '94, a **SNK** já havia esboçado algumas vezes uma tentativa de destronar o todo poderoso **Street Fighter II**. Primeiro com **Fatal Fury**, depois com **Art of Fighting, Samurai Shodown** e **World Heroes,** a Shin Nihon Kikaku — ou SNK para os íntimos — já dava indícios de que seria uma pedra no sapato da **Capcom**. E que pedra!

Entre os anos de 1991 e 1993, todo e qualquer jogo de luta que chegava ao mercado era obrigatoriamente comparado com Street Fighter. Uma comparação vazia e desleal, justificada pela sede de um fenômeno similar ao de 1991, quando o mundo parou para assistir ao verdadeiro nascimento dos jogos de luta.

Fatal Fury (lançado em 25 de novembro de 1991, apenas nove meses depois de SF2), apesar de bem recebido, não foi poupado das comparações. Livrou-se de ficar marcado pela eternidade porque tinha um rol de personagens bastante inspirado, a começar pelo seu trio de protagonistas. Art of Fighting e Samurai Shodown seguiram caminhos semelhantes, apresentando mecânicas originais e aspectos técnicos superiores aos da concorrência. Os cenários cheios de detalhes, as trilhas sonoras marcantes e as mudanças nada sutis na estrutura do gênero. Mas nada disso era o bastante para superar a muralha erguida por **Ryu, Ken** e companhia. Restou à SNK uma última cartada para reverter a situação.

UMA TRAJETÓRIA VITORIOSA

Cada uma das franquias criadas pela SNK trilhou seu próprio caminho de sucesso. A exceção aqui talvez seja **World Heroes**, mas que mesmo assim ainda recebeu continuações e foi portado para os consoles caseiros. Estranhamente, a saga dos ninjas Fuuma e Hanzou teve uma vida bem mais breve se comparado aos demais hits da empresa.

Agora, pensem comigo: se os jogos da SNK já eram um sucesso separados, o que poderia acontecer se juntássemos todos em um único hit? O resultado foi o nascimento de uma série poderosa, que mexeu com toda uma geração de gamers, que deu novas cores aos fliperamas e botecos, além de inscrever novos nomes no hall da fama dos jogos de luta.

The King of Fighters fez diferente, a começar pelo título numerado, carregando o ano de seu lançamento. Aquilo, por si só, já era um primeiro indício de que passaríamos a ter edições anuais do jogo.

Outro ponto que diferenciava KOF dos demais jogos de luta era que os combates aconteciam em trios, em vez de duelos individuais. A ideia de ter um torneio com equipes representando nações era nova e muito bem-vinda. Além disso, o fato de alguns dos personagens já serem velhos conhecidos dos jogadores com certeza contribuiu para a boa aceitação do título.

Os jogos que sucederam **KOF '94** trataram de implementar ainda mais variedade no que já era bom, melhorando gráficos, trilha sonora, acrescentando novos personagens e jogabilidade refinada. Não fosse o bastante, The King of Fighters teve o grande mérito de conseguir aliar a ação de um bom jogo de luta com um roteiro plausível e bem explicado. Em tempos de Street Fighter e Mortal Kombat apresentando tramas superficiais e furadas, ver que The King of Fighters tinha a preocupação de fazer sentido era bastante satisfatório.

Conforme as edições seguintes foram chegando aos arcades, a popularidade da franquia só fazia decolar. Se antes rolava um monopólio de Street Fighter e Mortal Kombat nos fliperamas, aos pouquinhos a situação foi mudando, primeiro movidos pela curiosidade de ver aquela série nova, e depois pelos seus próprios méritos, já que a franquia é de qualidade inquestionável.

KOF '95 e '96 fizeram bastante sucesso e aprimoraram o jogo em todos os aspectos possíveis. A versão de 1996 já foi recebida com muita pompa entre as revistas de videogame de todo o mundo, e fez por onde para estar lá. Os bastidores estavam agitados, a trama estava se encaminhando para o seu ápice e a versão seguinte seria a mais aguardada de todas.

NASCE THE KING OF FIGHTERS '97

The King of Fighters '97 foi lançado oficialmente em 28 de julho de 1997 e já chegou causando grande estardalhaço entre os jogadores. Merecidamente, é claro! Essa pode até não ser a sua franquia favorita (se for, parabéns pelo bom gosto), mas não dá pra negar o sucesso e o estrondo criado pelo jogo, ainda nos primeiros meses de seu lançamento.

As máquinas com KOF '97 não estavam mais restritas às

casas de jogos como antes. Qualquer botequim de bairro tinha lá a sua máquina, no level 8, com dois ou três botões capengas, com calço de madeira pra máquina não tombar, não importa: foi sucesso, e onde você colocasse uma máquina dessas, lá estavam dois, três, dez moleques jogando ou torcendo pelo seu personagem favorito. Estávamos, de fato, bem pertinho de voltar para 1991, mas com gráficos melhores e muito mais atraentes.

Os tempos áureos dos jogos de luta pareciam estar de volta, mesmo que a cena na verdade nunca tenha de fato esfriado. Entre 1991 e 1997 foram lançados diversos títulos de sucesso, alguns inclusive com números tão bons quanto os de KOF ou SFII. Entretanto, são esses os jogos de luta mais memoráveis para quem frequentou fliperamas naquele tempo, e isso é uma verdade imutável.

Lembro-me claramente do dia em que eu estava jogando KOF em um botequim perto de casa, e um rapaz com seus 16, 17 anos, veio e pediu para jogar contra. Eu não estava jogando com o meu trio oficial, e também só tinha 10 ou 11 anos de idade na época. Meio trêmulo, acabei aceitando e como prêmio, perdi dois personagens sem sequer arranhar o meu adversário. Tive ali a minha primeira grande dose de adrenalina em um fliperama, temendo não só perder a ficha, mas também a minha honra e dignidade como jogador. Meu terceiro personagem era a Athena Asamiya (ah, Athena...), e foi com uma sequência absurda de Phoenix Arrow que eu consegui virar o jogo a meu favor. Mantive minha ficha, meu respeito e adquiri uma fama de apelão entre a molecada do meu bairro.

Essa é só uma das muitas histórias que eu tenho com KOF '97. Tem as histórias do meu amigo "cheiroso" que era o verdadeiro campeão da vizinhança, tem o dia que eu quase briguei de verdade com uns meninos de outro bairro por causa do fliperama... Eu tenho pelo menos uma dúzia de boas histórias para contar e que envolvem KOF. Você muito provavelmente também tem as suas, e com certeza lembra de todas elas com muito carinho. Seu

trio favorito, seus personagens mais amados e os mais odiados, as vezes em que você queria escolher o Iori ou a Leona Orochi e acabou ficando com um trio nada a ver. É essa riqueza de memórias que define o quão importante um jogo foi, principalmente em um período onde a internet ainda engatinhava e não tínhamos acesso a muitas métricas, senão o nosso termômetro pessoal.

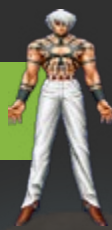
O QUE MUDOU?

A melhor parte de ter o jogo dividido em versões anuais é que sempre dá pra refinar e polir um pouquinho mais cada aspecto do jogo. Acertar o equilíbrio, trazer personagens novos, implementar novos golpes nos lutadores antigos... The King of Fighters sempre teve tudo isso entre suas maiores marcas. E com The King of Fighters '97 não foi diferente, é claro!

A primeira grande mudança veio na cara do jogo! Como se dessa vez o torneio fosse um evento tão grande quanto uma Olimpíada ou uma Copa do Mundo, com direito a transmissão televisiva e cobertura de imprensa, tudo através da rede fictícia **Satella News Network**. Aliás, vocês se lembram da luta contra o Iori ou Leona Orochi? Então, toda aquela carnificina foi televisionada e transmitida em rede mundial! Conseguem imaginar a gravidade da coisa? Pois é!

O sistema de batalhas também foi modificado, e para a melhor! O sistema já consagrado em que a barra de especial era carregada passou a ser chamado de **Extra**, mantendo as esquivas para o fundo do cenário, os saltos curtos para frente e a barra de especial piscando quando o personagem estava com pouco HP, liberando o uso de **Danger Moves** ilimitados. Só que havia também o sistema novo, chamado **Advanced**. Nele, era possível acumular até três níveis de especial para usar quando bem entender, a barra enchia de acordo com o dano causado ou sofrido (como em Street Fighter), e você podia desviar dos ataques do adversário usando o rolamento. Esse novo sistema acabou caindo nas graças dos jogadores, tornando o modo Extra obsoleto e relegado aos "noobs".

No elenco, uma grande novidade: um dos trios foi escolhido através do voto popular nas revistas japonesas **Famitsu, Gamest** e **Neo Geo Freak**. Com isso, **Billy Kane, Ryuji Yamazaki** e **Blue Mary** passaram a integrar o rol de lutadores da série, todos com grande aceitação dos jogadores.

FINALMENTE, OROCHI

Depois de derrotar **Leopold Goenitz** no fim de KOF '96, **Kyo, Iori** e **Chizuru** já imaginavam que seria inevitável um confronto direto com **Orochi**. Com a realização do novo torneio, havia o temor de uma nova Revolta de Sangue por parte de Iori, similar ao que já havia acontecido no final de 96, quando o enfurecido lutador acabou matando suas companheiras de time, Mature e Vice.

Perto do fim do torneio, Leona é quem acaba despertando o sangue Orochi, herdado de seu pai, Gaidel, um dos oito Hakkesshu — os asseclas de Orochi: Gaidel (Água), Goenitz (vento), Chris (Fogo), Shermie (Trovão), Yashiro (Terra), Mature (Luz), Vice (Trevas) e Yamazaki (Morte). Em teoria, pode se tratar tanto de Iori quanto de Leona, de acordo com o time que você está usando. Contudo, como Iori tem influência direta na história do jogo, faz mais sentido que esse episódio seja protagonizado por Leona.

Por fim, descobre-se que quem causou a transformação de Leona foi a presença do time **New Faces**, de Yashiro, Shermie e Chris. Os três estavam no torneio para coletar energia e acelerar o processo de ressurreição de Orochi, através do sacrifício de uma donzela (no caso, Yuki Kushinada, a namorada de Kyo e que aparece no spin-off KOF Kyo, lançado para PlayStation exclusivamente no Japão).

Com o sequestro de sua namorada rolando, é óbvio que Kyo correu para salvá-la, levando com ele Iori Yagami e Chizuru Kagura, os descendentes dos clãs Kusanagi, Yasakani e Yata.

No fervor da batalha, Yashiro, Shermie e Chris despertam o seu sangue Orochi, com poderes bastante similares aos de Kyo e o time do Japão: Yashiro passa a lutar como grappler (tal qual Goro Daimon, só que muito melhor), Shermie aprende a usar o Raikoken de Benimaru, enquanto Chris luta com chamas azuis, e inclusive recebe um DM idêntico ao de Kyo.

Derrotado, **Yashiro** sacrifica a si próprio e aos seus companheiros para concretizar a ressurreição de Orochi, ainda que com o seu poder incompleto. A manifestação acontece no corpo de Chris, que ganha massa muscular, altura, tatuagens tribais espalhadas por todo o seu corpo, além de cabelos brancos ou acinzentados.

No calor da batalha, Orochi passa a controlar Iori e faz com que ele desperte a **Revolta de Sangue**, ordenando-o para matar Kyo e Chizuru. Contudo, o bad boy consegue se libertar do controle e parte pra cima do vilão com todas as suas forças. Com a ajuda de Kyo, Orochi finalmente seria derrotado de uma vez por todas, dando fim a uma das histórias mais envolventes já contadas em um jogo de luta.

PERFEITO, COM SUAS IMPERFEIÇÕES

Do ponto de vista técnico, **The King of Fighters '97** é ótimo, mas passa um pouco longe de ser perfeito. Os sprites dos personagens, assim como os cenários, permanecem no altíssimo grau de qualidade pelo qual a SNK sempre foi conhecida. Todos os cenários receberam um tratamento especial, com plateia, placas publicitárias e câmeras por todos os lados, justamente para realçar a ideia de que o torneio havia se tornado um grande evento.

Entre as batalhas mais importantes, rolam animações que ajudam a deixar a trama mais clara e melhor conectada. Essas cenas ilustradas, inclusive, também apareciam no final do jogo, explicando melhor a ligação entre os personagens e de que forma cada um participou do torneio.

A trilha sonora é ótima, mas peca em alguns momentos porque deixa de lado as melodias e passa a ter apenas o som da plateia ou alguns ruídos. O destaque fica para as faixas exclusivas de cada personagem, como a marcante "**Esaka Forever**" de Kyo Kusanagi, o fantástico duelo de saxofones de "**Cool Jam**", de Iori Yagami, além de "**Still Green**", do estreante Shingo Yabuki. As versões remixadas dessas músicas, inclusive, são obrigatórias pra qualquer fã de trilhas sonoras de jogos!

Na hora do "quebra-pau", KOF '97 dá uma deslizada por ter muitos glitches nos golpes. Quase todos os personagens têm movimentos mal resolvidos e que acabam desencadeando combos infinitos aos montes. A ombrada de Terry Bogard, por exemplo, se alternada no tempo certo com um simples soco, pode ser repetida infinitamente, até o fim do HP do adversário.

Em um jogo tão aguardado e refinado quanto KOF, um erro desses pode colocar a perder todo o balanceamento dos personagens, matando a diversidade do elenco. A "sorte" aqui é que são tantos os glitches, que no fim das contas as coisas acabaram se equilibrando, mesmo que da maneira errada.

É claro que esse tipo de defeito acontece, e foi inclusive através de um deles que nasceu, por exemplo, o sistema de combos de Street Fighter II. No geral, isso não atrapalhou as jogatinas da galera e nem deixou os fliperamas mais vazios ou as filas mais curtas.

Depois de The King of Fighters '97, nenhum outro jogo de luta foi capaz de replicar aquela febre juvenil. Mesmo a versão seguinte sendo muito mais polida e melhor acabada, a verdade é que o sucesso de KOF '97 só aconteceu porque uma série de fatores desencadeou aquela reação. **Única, saudosa** e **memorável**!

OS TRIOS

KOF' 97 trouxe mudanças pontuais em seu elenco, se comparado ao episódio anterior da série. Alguns personagens foram remanejados, dois novos times entrou na jogada e teve até quem participasse sozinho do torneio. **Confira** os times que participaram do torneio:

JAPAN TEAM

Kyo **Kusanagi***

Benimaru **Nikaido**

Goro **Daimon**

O time japonês manteve a sua formação original e o posto de protagonistas do campeonato. Com a visibilidade que o **The King of Fighters** passou a ter, a responsabilidade dos atuais campeões só aumenta.

FATAL FURY TEAM

Terry **Bogard**

Andy **Bogard**

Joe **Higashi**

Outro time já tradicional do torneio, os lobos de **Fatal Fury** acabaram relegados ao posto de meros coadjuvantes, já que não participam ativamente da trama. **Terry** continua sendo um dos personagens favoritos dos fãs da franquia.

ART OF FIGHTING TEAM

Ryo **Sakazaki**

Robert **Garcia**

Yuri **Sakazaki**

Os caratecas do estilo **Kyokugenryu** também voltaram para mais uma edição do KOF, com **Yuri** mais uma vez ocupando a vaga deixada por **Takuma Sakazaki.**

IKARI WARRIORS TEAM

Leona **Heidern***

Ralf **Jones**

Clark **Still**

O time de militares trouxe mais uma vez Leona no lugar de **Heidern**, e dessa vez com uma participação ativa na histó-ria, ao despertar o seu **sangue Orochi.**

PSYCHO SOLDIER TEAM

Athena **Asamiya**

Sie **Kensou**

Chin **Gentsai**

O time de guerreiros psíquicos também marcou presença, com mais uma mudança de figurino por parte de Athena. Em KOF '97, **Chin Gentsai** foi alçado ao posto de um dos personagens mais apelões da franquia.

WOMEN FIGHTERS TEAM

Chizuru **Kagura**

Mai **Shiranui**

King

O trio feminino voltou, mas com uma mudança na sua formação. **Kasumi Todoh** cedeu sua vaga para Chizuru Kagura, que decidiu observar os eventos decorrentes do poder de **Orochi** mais de perto.

KOREA TEAM

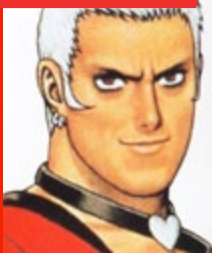
Kim **Kaphwan**

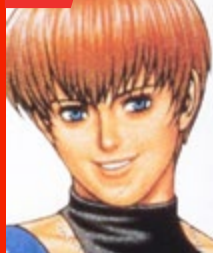
Chang **Koehan**

Choi **Bounge**

O trio de **Kim Kaphwan** também permanece inalterado, desde a primeira versão do jogo. **Chang** e **Choi**, antes vistos apenas como personagens caricatos, cada vez mais se consolidavam como excelentes lutadores.

NEW FACES TEAM

Yashiro **Nanakase***

Shermie*

Chris*

Os três músicos estreiam no torneio para resolver uma richa com Iori Yagami. Eles têm o poder de Orochi em suas veias e, com ele, **Yashiro**, **Shermie** e **Chris** recebem os poderes da terra, da eletricidade e do fogo, respectivamente.

SPECIAL TEAM

Ryuji **Yamazaki**

Blue **Mary**

Billy **Kane**

A mando de **Geese**, **Billy** e **Yamazaki** se infiltraram para observar de perto o misterioso poder de **Orochi.** Temendo o pior, uma agência envia **Blue Mary** para se juntar ao time e investigar as atitudes de seus colegas de equipe.

OS SOLITÁRIOS

Iori **Yagami***

Shingo **Yabuki**

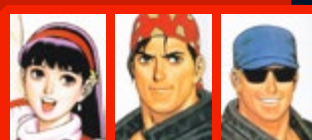
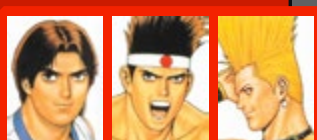
Iori Yagami, conseguiu finalmente entrar no torneio sozinho, com a ajuda de **Chizuru.** Outro lutador que participa sozinho é **Shingo Yabuki**, um estudante da mesma escola de Kyo e que o tem como um ídolo.

Além dos trios apresentados, algumas combinações de lutadores levam a um final **exclusivo**:

Sacred Force Team

94' Females Team

Superstar Team

Old SNK Team

Sidekick Team

Neo Geo Freak Team

Famitsu Team

Gamest Team

Kyo & Shingo Team

+1

O terceiro lutador não poderá ser nenhum do **Trio Orochi** ou **Iori**.

Lutadores marcados com * possuem versão alternativa: no caso de Kyo, é possível jogar com a versão de KOF '94. Já os demais têm versões com o sangue Orochi.

JOGUE COM OROCHI IORI:

Na tela de seleção de personagens, segure **START** e faça: ← → ← → ← → e pressione os botões **A** e **C**, sem soltar o **START**.

JOGUE COM OROCHI LEONA:

Na tela de seleção de personagens, segure **START** e faça: ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ e pressione os botões **B** e **D**, sem soltar o **START.**

JOGUE COM O TRIO OROCHI:

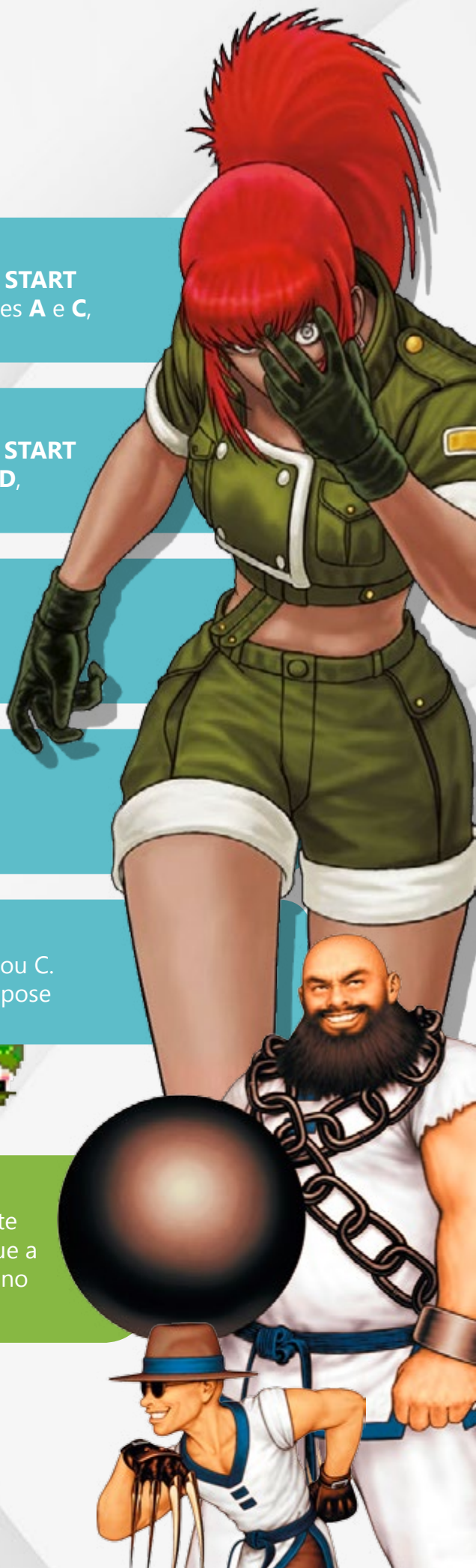
Na tela de seleção de personagens, segure **START** e faça: ↑ ← ↓ → ↓ ↑ e pressione os botões **B** e **C**, sem soltar o **START.**

JOGUE COM CLASSIC KYO:

Escolha o Kyo Kusanagi com o botão **START** pressionado.

ESCOLHA A SUA POSE DE VITÓRIA:

Após vencer o Round, segure o botão A, B ou C. Cada um dos botões vai desencadear uma pose diferente.

E aí, você é bom em the king of fighters '97? Então manda pra gente uma foto ou vídeo seu jogando, que a gente publica lá na nossa fanpage no Facebook! **;)**

Personagens Bizarros dos Jogos de Luta

Texto: **Eduardo Paiva**

Desde a década de 70 que os jogos de luta estão por aí mexendo com o brio dos jogadores mais competitivos. Junto deles vieram personagens, muitos personagens, alguns icônicos e populares como **Ryu, Sub-Zero** e **Terry Bogard**. Os jogos de luta e seus participantes caíram no gosto da galera ao longo dos anos e hoje temos competições e rivalidades dignas de qualquer outro esporte, virtual ou não. E já que o assunto é **The King of Fighters**, nada melhor que fazer um Top 10 com personagens de jogos de luta!

Seios avantajados, músculos bem definidos, roupas estilosas e aquela cara de bom moço? Se você esperava encontrar essas qualidades nesse **Top 10**, errou feio. E feio é justamente um dos atributos para entrar nessa lista pois vamos listar agora 10 dos lutadores mais **bizarros**, assustadores e esquisitos que já figuraram nos tatames e arenas virtuais.

Confira agora o que mais de bizarro e assustador as mentes criativas por trás desses jogos conseguiram inventar e jogar diretamente nas nossas mãos, para alimentar nossa repulsa e inquietação ou deleite e apreciação, dependendo do gosto de cada um.

#10 Busuzima
(Bloody Roar)

Hajime Busuzima é um personagem da série de jogos de luta **Bloody Roar**. Cada lutador desse jogo é um "zoanthrope", isto é, tem a capacidade de se transformar em um animal, uma besta, etc. Que nem os licantropos mas sem se restringir somente a lobisomens. Então tem personagem que se transforma em tigre, leão, elefante, raposa, dragão, gorila. Só que nosso camarada aqui se transforma em um camaleão com uma jaqueta estilo colegial americano. Bizarro é pouco, até o cara que se transforma em topeira é mais assustador que ele.

#9 Iggy
(Jojo's Bizarre Adventure)

Em um jogo que já tem bizarro no título, pode-se esperar qualquer coisa, mas **Iggy** é um cachorro. Mais precisamente um Boston Terrier preto e branco, antissocial e que gostar de mascar chiclete de café. Nesse jogo, cada personagem tem um Stand, que são poderes sobrenaturais inerentes a cada lutador e que se manifestam visualmente perto de seu usuário. E até o Stand de Iggy é estranho, possuindo uma forma quadrupede e mecânica, com rodas na parte de trás e patas na parte da frente e no rosto uma máscara tribal, com direito a penas e tudo.

#8 Kusaregedo Youkai
(Samurai Shodown)

Ele até que era um cara legal em vida, vivia feliz com sua filha que o admirava por ser uma pessoa gentil. Mas com o tempo ele foi ficando obcecado por carne humana até se tornar um perigoso canibal, que tinha preferência por crianças. Gente boa né? Então quando ele morreu, sua punição foi ser transformado em um **Gaki**, que na cultura budista quer dizer fantasma faminto, se tornando um ser horrendo, amaldiçoado com um apetite insaciável. Tão insaciável que ele devorou sua própria e amada filha.

#7 Merkava
(Under Night In-Birth)

Ele é um **Void**, criatura também conhecida como Imortal. São sombras negras e vagantes, incapazes de pensar e de raciocinar que vivem única e exclusivamente baseadas em seus instintos de consumir a essência vital contida em toda e qualquer matéria terrestre. Só que no caso de Merkava, ele possui inteligência e é capaz de se comunicar, devido ao fato de reter alguns fragmentos de sua vida humana antes de se tornar um Void. Sua origem como ser-humano é desconhecida, sendo somente conhecido por sua forma alta e humanoide de pele negra e braços longos e que possui marcas azuis espalhadas por todo o seu corpo.

#6 Blackheart
(Marvel Super Heroes)

Simplificando as coisas, **Blackheart** é um demônio criado por Mephisto que canalizou e materializou toda energia demoníaca e ruim de uma cidade chamada Christ's Crown onde ocorriam várias atrocidades, como assassinatos, estupros e etc. Considerado por Mephisto como seu filho, Blackheart é superinteligente, tem força sobre-humana, pode mudar de forma e possui poderes mágicos, místicos, tele cinéticos e telepáticos além de poder distorcer a realidade. Características mais do que suficientes para ter entrado nesse Top 10.

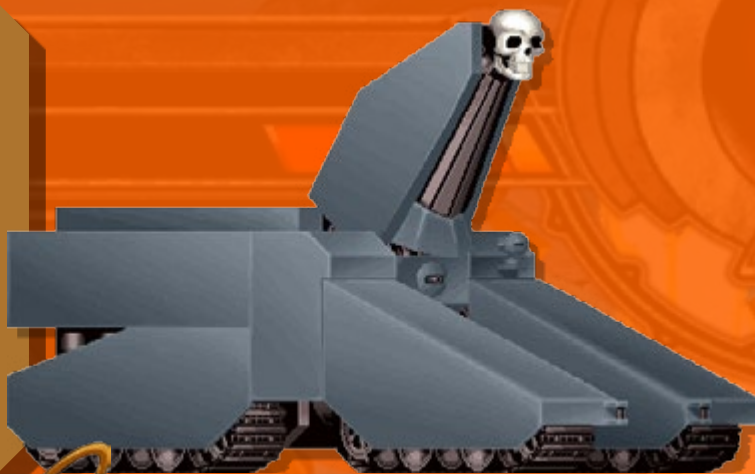
#5 Voldo
(Soul Calibur)

Com sua aparência no mínimo peculiar, Voldo pode ser considerado um dos precursores de esquisitice nos jogos de luta 3D. Tudo é bizarro nele, desde o visual até o estilo de luta.

Considerado o braço direito de um mercador de armas italiano, Voldo foi instruído como guardião das posses de seu empregador, devendo aniquilar a todos os que ameaçassem chegar perto da fortuna.

Com seu visual sado masoquista e fetichista, sua boca e olhos são cobertos por peças de couro, além de possuir spikes espalhados em várias partes do corpo. Voldo é um ótimo lutador, tanto de frente quanto de costas.

#4 Blitztank
(Akatsuki Denko Senki:)

Um tanque de guerra. Com uma caveira. Que solta lasers em seus oponentes. O que mais pode ser dito? Ah, que além disso ainda possui lança-chamas e ataques elétricos. Ele é um tanque de teste, única unidade produzida antes que o projeto fosse cancelado. Por que será?

#3 Zappa
(Guilty Gear)

Um australiano que tem um problema sério, uma "doença", segundo ele, que o faz desmaiar e acordar em outro lugar, normalmente com o corpo todo ferido, fraturado e sem se lembrar de nada. Na verdade, ele é possuído por diversos espíritos que o fazem ficar desacordado enquanto controlam seu corpo, sendo o mais famoso deles o "espírito vingativo". Em busca de uma cura, está sempre atrás de médicos para resolver seu angustiante problema, já que tudo que ele quer na vida é arrumar uma esposa, só que os espíritos não permitem.

#2 Arakune
(BlazBlue)

Esse é o resultado quando você é um cientista que passa dos limites e tem sua mente e corpo deformados de forma irreversível, se tornando uma gosma negra misturada com insetos e pernas de aranha. Esse é Arakune, um ser do mundo oculto que precisa se alimentar da maior quantidade possível de força vital para continuar existindo. O menos esquisito é sua máscara no melhor estilo Pânico, que dá a impressão que ele está sempre com o mesmo semblante.

Ilustração Double:
http://eundari.deviantart.com/art/SkullGirls-Double-342787683

#1 Double
(Skullgirls)

Sua origem é desconhecida e sua aparência é difícil de explicar. É uma mistura de monstro, freira e entranhas, além de possuir um pedaço de cada lutador. É um personagem enigmático que raramente demonstra algum tipo de emoção, apesar de que podemos notar de vez em quando um sorrisinho sarcástico e alguns acessos de fúria quando as coisas não acontecem conforme ela planejou.

EXTRA!

ACHAMOS UM JOGO PERDIDO DE GAME BOY!

Conseguimos um baita furo de reportagem para a nossa revista, veiarada! Tivemos acesso a um jogo de **Game Boy** que não chegou a ser lançado nas lojas. E aparentemente, é um game de plataforma!

Os sprites, cenários e até mesmo a trilha sonora parecem ser inspirados em **Adventure Island**, **Super Mario Land** e outros clássicos do gênero. Infelizmente, a rom que nós tivemos acesso só tinha as duas primeiras fases prontas, mas já foi o suficiente para fazer a nossa equipe arrancar os cabelos!

Confiram as imagens espalhadas pela página, além de mais informações na página seguinte.

Texto: **Eidy Tasaka**

Você não está vendo demais, não! Surpresa, você está diante do game do **Jogo Véio**, com o próprio **Véio** como protagonista!

Esse projeto nos foi oferecido pelo pessoal da **Pixhitt**, com uma fase inteirinha para vocês testarem. E o melhor de tudo é que esse projeto pode crescer e se tornar um game completo!

Para isso, precisamos que você jogue e depois deixe as suas impressões (pode mandar por e-mail, comentar na nossa **fanpage**, na fanpage da **Pixhitt** ou no **Asilo Retrogamer**).

QUER SABER COMO JOGAR?

Entre no site do **Jogo Véio** (http://bit.ly/jogoveio) e digite o KONAMI CODE (↑↑↓↓←→←→, **B**, **A**)

Nintendo GAME BOY

Project Edria

A Pixhitt é um estúdio independente de **Criação de Jogos**, localizado no Rio de janeiro. Atualmente estamos trabalhando no nosso primeiro grande jogo, **Project Edria** (vide imagens acima), que tem inspiração direta em jogos clássicos. Também estamos por trás do desenvolvimento do game do **Jogo Véio**, como podem ver na página ao lado.

Nos acompanhe nas **redes sociais** e conheça mais do nosso trabalho. Seu feedback é importantíssimo na melhoria dos nossos produtos.

Esperamos vocês lá!

Nas Revistas de Videogame

Texto: **Ítalo Chianca**

Revisitamos o baú de relíquias do Véio para relembrar a recepção de **The King of Fighters' 97** nas revistas de videogame da época. Será que o título agradou os nossos antepassados jornalistas tanto quanto à turma dos fliperamas? Ou essa pérola da porradaria virtual sofreu para se destacar em meio a tantos excelentes jogos do gênero? Vamos **relembrar**.

TEMPO DE LUTA

Era o ano de 1997, nossa seleção brasileira de futebol vencia a **Copa América** com direito a um sonoro "vocês vão ter que me engolir" dito pelo mestre **Zagalo**, **Guga** conquistava seu primeiro título de Roland Garros, **Super Nintendo** e **Mega Drive** recebiam seus últimos grandes lançamentos, **PlayStation, Saturn** e **Nintendo 64** viviam o auge de uma nova guerra dos consoles e um dos melhores jogos de luta já feitos era notícia nas páginas das revistas de videogame.

O título da matéria já deixava claro: **um jogaço!** Foi com essas palavras que **The King of Fighters ’97** fez uma de suas primeiras grandes aparições nos periódicos da época, mais precisamente na página nº 19 da revista **Ação Games**, lançada em setembro de 1997, alguns meses após o lançamento do novo jogo de luta da SNK.

Dividindo espaço na edição com jogos como **Street Figther Ex Plus Alpha**, **Mortal Kombat 4**, **MDK**, **Hercules** e tantos outros, **KOF´97** recebeu um review completo, escrito por **Eduardo Murata**. Sem suspenses, o subtítulo da matéria já animava os fãs da série: “equilibrado e caprichado em jogabilidade e visual”.

A análise era referente a versão dos arcades, e logo nas primeiras linhas explicitava que se tratava de um jogo diferenciado. Nas palavras do autor:

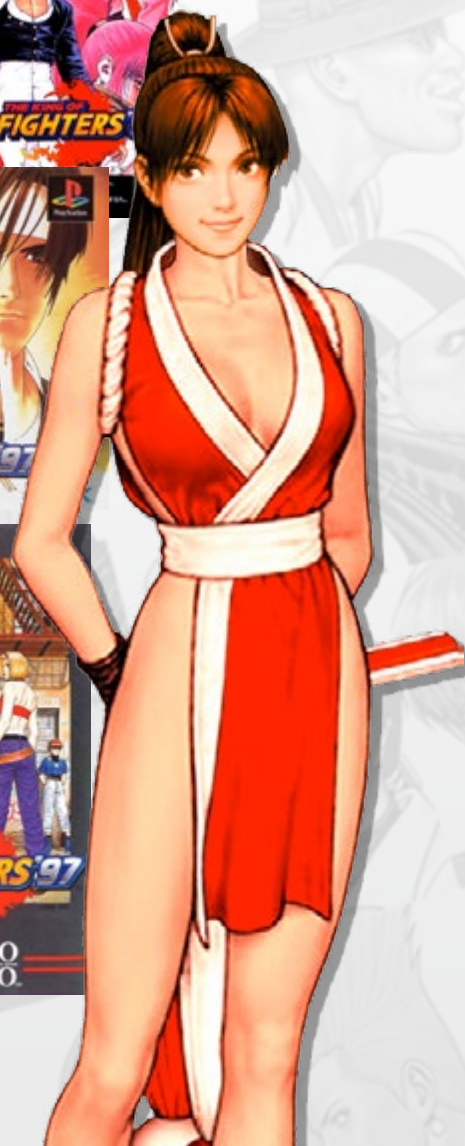
“KOF’97 está **destruidor!** A **SNK** conseguiu reunir o melhor das versões anteriores, trazendo dois sistemas de controle dos personagens: o **Extra** e o **Advaced.** São 29 lutadores para escolher e mais de 3.600 combinações de time”.

A matéria também pontuou a qualidade técnica do game. Segundo o autor: “O jogo está mais equilibrado, as apelações com os agarrões de comando foram amenizadas e não retiram tanta energia adversária quanto antes. Os combos continuam destruidores e dão vantagem para quem dominá-los”.

Além de elogiar a excelente jogabilidade do título, Eduardo Murata ainda comentou: “Os gráficos impressionam e são tão perfeitos quanto os de **Street Fighter 3** (feitos com a placa GPS 3), coloridos e carregados de detalhes”.

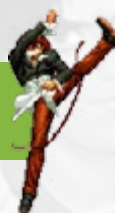
EXTRA! EXTRA!

Foi na edição nº 20 da revista **Gamers**, lançada em julho de 1997, que a maioria dos brasileiros conheceu o novo jogo de luta da SNK. Logo na manchete de capa, estava escrito em letras garrafais: **THE KING OF FIGHTERS ’97 AS PRIMEIRAS IMAGENS**. Sendo as revistas um dos únicos meios de informação da época, essa edição foi o primeiro contato de muitos jogadores com o título. Ao longo de duas páginas, a publicação trouxe a revelação do enredo, o detalhes de vários times, imagens dos menus, das lutas e de alguns personagens e as primeiras informações sobre o sistema de jogo, deixando todos ansiosos para experimentar o game, que, segundo a edição, estava previsto para agosto no Japão.

Seguindo com uma detalhada análise dos modos de controle e uma lista com os comandos básicos do jogo e golpes de alguns personagens, a análise da **Ação Games** culminou com uma excelente nota **9.5/10**, seguida do seguinte comentário: "Excelente! Gráficos caprichados, músicas legais e lutas mais equilibradas que nas versões anteriores. Um dos melhores arcades de luta do momento!" Foram com essas palavras que os jogadores brasileiros recepcionaram esse clássico dos fliperamas e iniciaram o angustiante processo de espera pelas versões caseiras.

A quantidade de personagens disponíveis foi enfatizada nas principais publicações da época.

GOLPE FINAL!

Em Setembro de 1997, The King of Fighter 97 foi capa da revista **Super Game Power #42**. A edição que contava com jogos como GoldenEye 007, **Marvel vs Street Fighter, The Lost World, Mortal Kombat Trilogy** e **Lost Vikings 2**, dedicou, além da linda capa com arte original, várias páginas para transcrever os mais de **250 golpes** de todos os personagens – tudo detalhado e com direito a dicas do B**aby Betinho**. Segundo o texto, "The King of Fighters' 97 chega com a bola toda e vai levar a galera toda para os fliperamas". ansiosos para experimentar o game, que, segundo a edição, estava previsto para agosto no Japão.

FLIPERAMA EM CASA

"O game que é a sensação do momento nos arcades finalmente ganha a conversão para o **Neo Geo CD,** e como sempre, ficou totalmente fiel, com algumas novidades extras". Assim dizia o primeiro parágrafo da matéria sobre a versão de The King of Fighters '97 para Neo Geo CD, na revista **Gamers #25**, que chegou às bancas em dezembro de 1997.

Um dos destaques da matéria é uma tabela de relacionamento entre os personagens, que, segundo a publicação, "influi muito na luta", funcionando da seguinte maneira: "do primeiro para o segundo e/ou do segundo para o terceiro lutador, se o relacionamento entre eles for bom, o próximo personagem ganha uma bolinha a mais na barra de Power, se o relacionamento for normal, a barra de Power permanece a mesma e se for mau relacionamento, a barra de Power perde todas as bolinhas."

Fechando a análise, o periódico deu nota **4.1/5.0** ao game, destacando a fidelidade ao arcade como ponto positivo e a baixa qualidade sonora e os loadings longos como pontos negativos. Contudo, esse foi um dos jogos mais bem avaliados da edição, deixando os sortudos donos de um Neo Geo CD na expectativa para deixarem de gastar suas mesadas com fichas e finalmente aproveitarem todo o poder do console que transformava a sala de casa em fliperama.

A apelação rolava solta com os combos infinitos que as revistas ensinavam...

DESPEDIDA TRIUNFAL

Em setembro de 1997, The King of Fighters '97 também foi um dos destaques da revista **Gamers**. Na edição nº 22, a publicação dizia: "para a alegria de todos, a SNK ainda produziu TKOF97 para fechar com chave de ouro a era Neo Geo".

O jogo marcava um momento de transição para a SNK, que depois de 7 anos dando suporte ao Neo Geo, passaria a produzir títulos para o **Hyper Neo Geo 64**. Com direito a lista de golpes (que se estenderia para as edições 23 e 24) e dicas, a matéria da Gamers elegeu o jogo como o **Game do Mês**, concluindo que, "A versão 97 não deixa a peteca cair e firma-se com o melhor jogo de luta da atualidade. O que já era o melhor tornou-se insuperável".

DE OUTRO PLANETA

Depois do enorme sucesso nos fliperamas e no **Neo Geo CD,** The King of Fighters 97 finalmente chegava a um dos melhores consoles para jogos de luta da época. Em matéria da revista **Super GamePower #50**, de maio de 1998, o lendário redator **Baby Betinho** dava as boas vindas ao título:

> "Depois de, como sempre, fazer a temporada de estréia no Neo Geo, um dos torneios de luta mais famosos está prestes a começar no Saturn, o rei das conversões."

O personagem responsável pela análise dos jogos de luta daquela geração não se conteve na hora de analisar essa versão para o 32-bit da Sega. Segundo Baby, "o jogo tem boa jogabilidade e som e gráficos iguais aos do arcade. A história do game é aquela que vem se arrastando há várias versões. Com uma diferença: **Orochi**, uma espécie de Deus que teve sua família aniquilada pela família de **Kyo Kusanagi**, quer detonar tudo e todos".

Por fim, entre dicas e macetes, a publicação atribuiu nota **5/5** ao jogo, sendo um dos mais bem avaliados da época e deixando os donos de Saturn felizes da vida com mais uma excelente experiência com jogos de luta 2D na época.

VALEU A ESPERA

Se os fãs da Sega comemoravam a incrível conversão de KOF 97 para o **Saturn**, do outro lado da disputa pela hegemonia da geração 32-bit os donos de **PlayStation** sorriam felizes com a matéria da revista **Ação Games #130**, de agosto de 1998, que trazia como título: "Veloz como você queria e cheio de novidades exclusivas". A matéria assinada por **Antonio Saraiva**, destacava todas as novidades da versão para PlayStation em relação aos concorrentes, como galeria de ilustrações, opção de barra de especiais no máximo o tempo inteiro, a disponibilidade de Orochi nos modos Pratice e Versus e uma apresentação inédita de **The King of Fighters - Kyo**, jogo que estava previsto para sair no final daquele ano.

Se já não bastassem todas essas novidades, a publicação fez questão de destacar a qualidade da conversão. Segundo Antonio Saraiva:

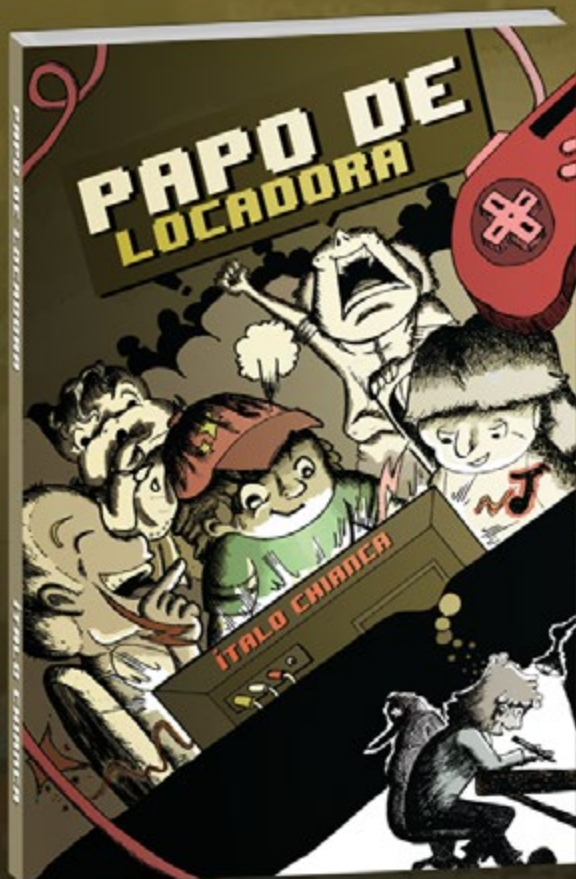
> "Ninguém vai poder reclamar de nada neste jogo. Ele veio animal até demais! Gráficos ótimos e excelente velocidade nas lutas. Os sons e a jogabilidade estão iguaizinhos aos dos consoles Saturno e Neo Geo, com um tempo de carregamento dos CDs bem menor."

Para finalizar, além da indicação para a matéria com várias dicas e golpes publicada na Ação Games Especial nº 4, o game recebeu nota **9/10.**

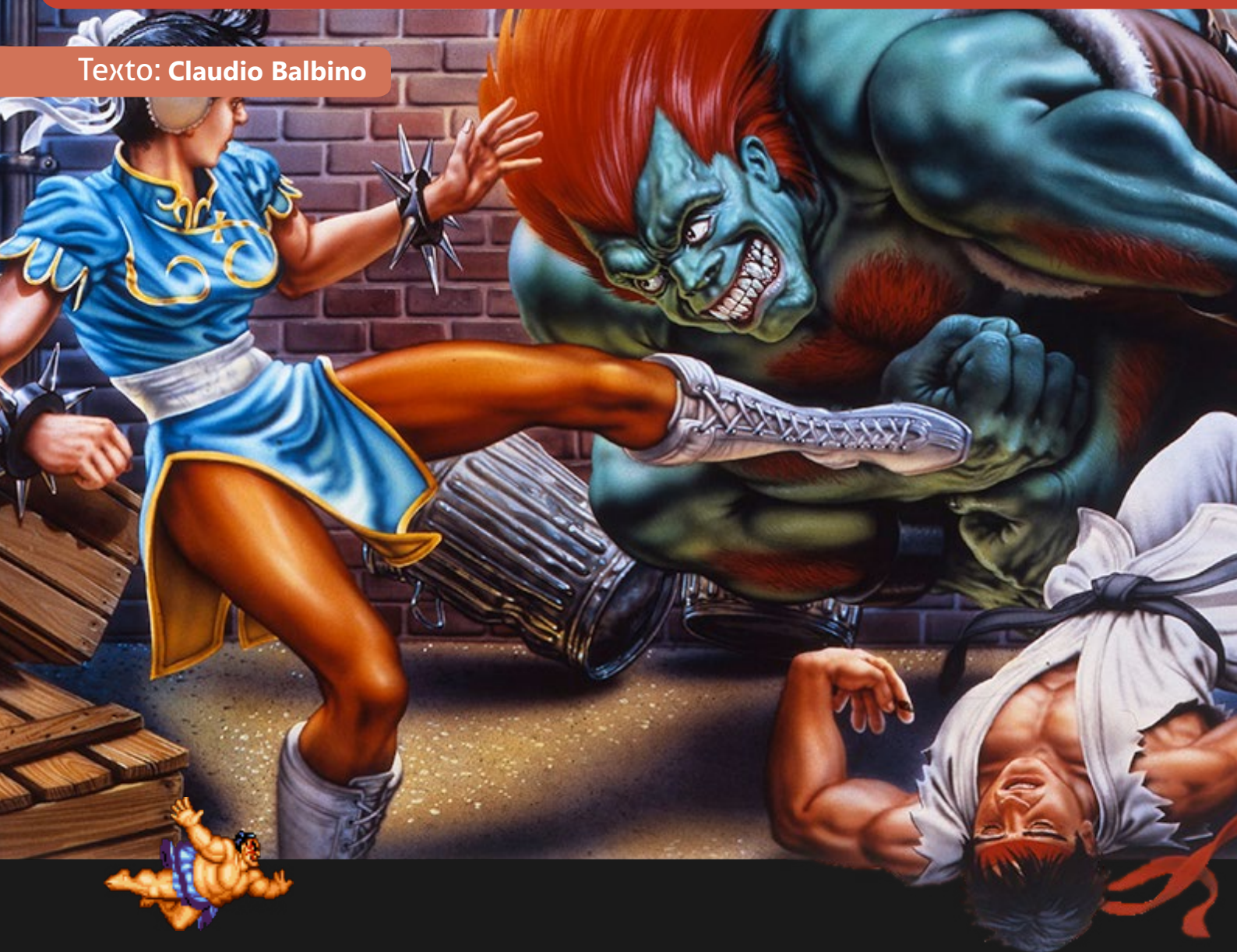
Calma que ainda não terminou não veiarada...

CLÁSSICO ETERNO

Tanto nos fliperamas quanto nos consoles domésticos, **The King of Fighters '97** foi um fenômeno de popularidade, como provam as saudosas revistas de videogame. Foram dois anos intensos, com o jogo recebendo análises e matérias especiais nas principais publicações da época, mesmo com tantos ótimos jogos do gênero sendo lançados naquele período.

Esse foi um daqueles casos que o jogo já nasceu clássico e se eternizou nos corações dos jogadores por causa da sua qualidade e dos vários momentos inesquecíveis que ele proporcionou ao longo desses 20 anos desde seu lançamento. Jogos assim, aliás, é que fazem dos videogames algo atemporal e apaixonante.

HISTÓRIAS DO ASILO

O BONZÃO DO STREET FIGHTER...

Texto: **Claudio Balbino**

Retrogames. A palavra assumiu um uso bastante comum, restrito a uma pequena parcela de fãs de games que viveram a década de 90 e presenciaram aquela febre, além de algumas histórias fantásticas!

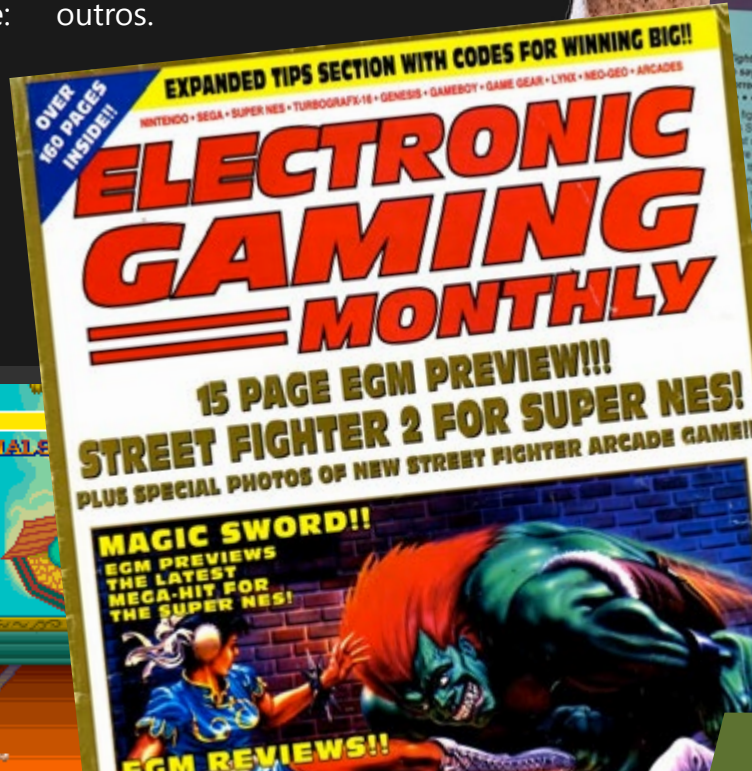
Uma dessas anedotas aconteceu na **GameShop**, minha locadora, situada na zona norte de São Paulo, no bairro do Tucuruvi. Lá era o meu trabalho e também o meu santuário de games, antes de eu me aventurar no mercado editorial, produzindo as revistas **UltraJovem** e **GameOver**. Lá, eu nutria a mesma paixão por games que carrego até hoje, e curtia muito dividir todas as minhas conquistas com a garotada; desde os jogos mais novos até dicas e macetes! A menina que eu namorava na época trabalhava na Varig, então eu tinha acesso às grandes livrarias no aeroporto, e fiz assinatura das grandes revistas da época, como a **Next Generations** e a **EGM** americana.

Pois bem, toda essa introdução serviu para apresentar o cenário e os personagens de um causo ocorrido em abril de 1992, após a fatídica brincadeira feita pela revista EGM. Lembro que estávamos vivendo o auge da era **Street Fighter II**, inclusive no Brasil.

Como de costume, eu lia as novas revistas inteiras em poucos dias e levava todas as novidades para o pessoal que frequentava a locadora, além de deixá-las expostas para quem quisesse folhear. Amigos e clientes eram sempre muito bem-vindos, todos os dias, mas era aos sábados que a loja enchia de verdade!
Dentre os frequentadores, era fácil distinguir um menino que fosse mais fechadão e quieto, outro que fosse o hiperativo e falador, o que se achava "o bom" em Street, o que era fã dos jogos de corrida, ou de RPG, **Castlevania** e etc. Com todas essas diferenças, havia em comum a amizade e o respeito, sem brigas ou desavenças. Éramos muito amigos.

Contudo, sempre tem um espertinho e ele apareceu por lá. Só para lembrar, a tal edição de abril de 92 da EGM chegou rápido na minha mão. Malicioso, eu percebi rapidamente que havia uma notícia estranha ali. A revista colocou nas suas páginas uma dica para habilitar um personagem secreto de SF2. Tratava-se de **Shen-Long**, o suposto mestre de Ryu e Ken, e que teria poder para acabar com M. Bison facilmente.
Para jogar com Shen-Long era preciso vencer vários rounds com Perfect (sem tomar um único golpe), em altos níveis de dificuldade e, quando chegasse no chefão, conseguir dar Double K.O. algumas vezes consecutivas. Como o jogo era a sensação do momento em todo o mundo, não foram poucos os desavisados que caíram na pegadinha. Na locadora, como a garotada ficava sempre bem informada, logo perceberam que se tratava de uma brincadeira de 1º de abril feita pela publicação (algo que acabou virando tradição).
Eis que num sábado quente e com a loja cheia, aparece um de nossos amigos que há muito tempo não vinha até a locadora. Com um ar de superioridade e arrogância, meteu a mão no balcão e disse: "Pessoal, consegui achar um personagem escondido no Street Fighter!" — Na mesma hora todos os meninos se entreolharam, e em seguida buscaram um olhar meu. Eu apenas dei um sinal para que deixas-

sem ele falar. O nosso amigo espertinho contou detalhes, descreveu os socos, chutes, com a emoção à mil. Era incrível ver ele gesticulando e imitando os golpes do incrível Shen Long!
Passado algum tempo, eu comprei uma máquina de Street Fighter II e ela estava ali, disponível para que ele mostrasse a façanha! Imaginem a cara de surpresa dele ao se dar conta disso. Foi impagável!
Assim como eu — já sacando o papo furado — vários garotos sacaram as fichas do bolso e colocaram na frente dele, gritando: "Ah, vai lá então! Pagamos para ver, as fichas são suas, mostra"! Tudo isso porque ele insistia em ser capaz de invocar o personagem facilmente.
Pois bem, nosso suposto herói do Street Figther teve que pôr as fichas e partir para briga. Num certo momento, cercado por pelo menos 15 pessoas, suando e nervoso, ele desistiu. Chegou no balcão com uma cara de pau e disse: "Tudo bem, eu confesso, é mentira. Eu vi isso numa revista americana".
A garotada nesse momento caiu na gargalhada, e tiraram ele como um mentiroso. Tiraram muito sarro e mostraram a tal revista.

Foi o jeito deles de dizer: "A gente já sabia"! E ainda chamaram o coitado pra tirar uns contras, mas ele perdeu todas as partidas.
Claro que ele ficou umas duas semanas sumido, mas acabou dando o braço a torcer e voltou a frequentar a loja. Foi assim que esse amigo ganhou o apelido de Shen Long, não pelo lutador, mas sim pela mentirinha.
Um tempo mágico onde nós brincávamos e nos divertíamos com apelidos e gozações, de forma inocente, como amigos. Sinto muita falta dessa turma, de ter todos presentes, e não apenas dando cliques e curtidas no Facebook.
Acredito piamente que esse tempo pode voltar de alguma forma, porque estávamos diante de coisas mágicas, não apenas pelos gráficos surpreendentes de Super Mario Bros., Sonic ou Street Fighter. As coisas eram mágicas porque tínhamos muito respeito uns pelos outros.

Texto: **Paulo Henrique**

O PODCAST 99 VIDAS

Comecei a ouvir o podcast **99 Vidas** em 2011, e as vozes de **Jurandir Filho, Izzy Nobre, Evandro de Freitas e Bruno Carvalho** me acompanharam em várias etapas da vida adulta. Da mesma forma, eu posso dizer que fiz o mesmo com relação ao podcast, já que fielmente acompanhei o programa todas as semanas! Vi o podcast morrer no episódio 99 e ressurgir com o episódio 100; vi o seu programa de financiamento coletivo surgir e ajudar o cast a se manter ativo e, por fim, vi os caras anunciarem o **jogo** deles – inclusive eu apoiei o projeto, mesmo que sem acreditar muito nele, confesso.

Felizmente, **99 Vidas: O Jogo** obteve um alto nível de excelência no seu lançamento, com certeza entrando para o panteão dos beat 'em ups mais influentes de todos os tempos. **Esse merece 99 vidas!**

SOMOS PERSONAGENS DE VIDEOGAME

Um sentimento extremamente prazeroso é aquele que surge quando nos identificamos com algum elemento presente em alguma mídia da qual gostamos. Vendo por esse lado, talvez essa seja a característica mais marcante no jogo do 99 vidas. O Brasil, com todas as suas mazelas e particularidades, é o cenário do beat 'em up. No jogo, a nossa terra foi reproduzida com muito amor, carinho e, principalmente, atenção. Aspecto no qual a galera da **QUByte** estúdios está de parabéns. Andando pelas ruas das comunidades, das praias e dos metros, nós vemos elementos únicos da nossa cultura, como aquele clássico chinelo que foi perdido na tentativa de recuperar uma pipa do cabo de energia da rua. E as referências não param por aí. Os cenários estão recheados de itens que nos remetem aos jogos dos anos 80 e 90, um prato cheio para qualquer old-gamer.

Também vemos verdadeiras personas da nossa terra tupiniquim, sendo representadas com muito humor e extremo cuidado em relação às suas peculiaridades. Claro, é muito legal lutarmos contra Abobos, Poisons e Andores, mas em

nenhum outro jogo temos a oportunidade de dar uns sopapos naquele garoto da escola que tinha um cheirinho peculiar e era chamado de "cheiroso". É a nossa vida de criança, da criança brasileira, sendo contada em um videogame, isso é mágico. Junte essas características à fantástica trilha sonora, que aproveita vários ritmos populares brasileiros, em músicas extremamente agradáveis de se ouvir. Se o jogador prestar atenção, até forró ele encontra ali, camuflado com os clássicos samples dos videogames 16-bits.

Não podemos esquecer os chefes. Todos eles têm uma relação muito íntima com os participantes do podcast, sendo, na maioria das vezes, versões malignas dos heróis do jogo. As mecânicas para vencê-los também foram bem pensadas, apesar de algumas delas serem bem difíceis de serem executadas, ao final das lutas.

Se aproveitando do lore desenvolvido nos podcasts, o game faz referências às histórias contadas em vários dos programas, inclusive nos chefes. O primeiro deles, o **senhor Roberto**, é o dono da locadora que o Izzy Nobre frequentava, quando criança. Num dos episódios do podcast, o Izzy contou que, numa das visitas à locadora, ele levou um relógio da Pocahontas. O acessório, porém, foi destruído por um garoto do recinto. O menino foi para a sua casa, triste pelo acontecido. Seu pai percebeu que havia algo, perguntou o que tinha acontecido e, quando o Izzy explicou tudo, ele foi à locadora e intimou o garoto que tinha quebrado o acessório. A locadora em questão era do Sr. Roberto e o menino era um funcionário dele.

Se o jogador chega ao primeiro chefe do jogo, usando o personagem do Izzy Nobre, o sr. Roberto dos videogames vai comentar que ele é o garoto do "relógio colorido". O Izzy, ao ver o chefe mudar de forma, logo fala que vai chamar o seu pai.

É garantido que ouvintes do podcast vão se deliciar com as referências contidas no jogo. É importante ressaltar, porém, que não é bem pelas referências que o jogo do 99 vidas é um bom título. A preocupação do time de desenvolvimento foi fazer um jogo que qualquer pessoa gostasse de jogar. Ela conhecesse o podcast ou não. No final, o intuito deles foi alcançado. No YouTube há vários gameplays de pessoas de outros países se deliciando com o jogo.

AS 99 VIDAS

Pensar numa história estrelada pelos **4 podcasters** pode ter sido um dos pontos complicados do desenvolvimento do game. Afinal, qual apelo a rotina de 4 pessoas que vivem suas vidas adultas tem para o público?

O jogo resolveu esse problema de uma forma interessante, fazendo com que 99 vidas se tornasse um **artefato** que garante ao seu portador a oportunidade de viver, adivinhe... **99 vidas!** Sendo um item tão poderoso, ele certamente cai em mãos erradas e, assim, se torna uma ameaça para toda a existência. Fica a cargo dos seus guardiões, os integrantes do podcast, reaver o objeto. Esse é um bom plot, pois o intuito do jogo é descer a porrada e a história aqui é um mero plano de fundo. Apesar disso, é interessante se pensar como o vilão teve acesso ao artefato, o que não foi explicado no início do jogo.

GAMEPLAY

O aspecto mais importante de um briga de rua é a pancadaria e isso é o que o jogo do 99 vidas, felizmente, faz melhor. Sair pelas ruas socando os inimigos é rápido, prático e extremamente satisfatório. Relacionado a esse ponto, o jogo tem uma mecânica interessante: o **upgrade de habilidades.** Ao final das fases, o jogador geralmente tem acesso à uma loja e lá ele pode melhorar os golpes do seu personagem ou mesmo comprar novas vidas. Caso o jogador não consiga avançar de uma parte do jogo e chegue a um game over, nem tudo está perdido. Tudo o que foi comprado é mantido, mesmo com o final do game. Esse processo, inclusive, faz com que o jogo mantenha-se como novidade por mais te mpo. Os golpes contam com as mecânicas de combos, golpes especiais e arremessos, alguns deles melhorando com a compra de upgrades. É a variedade de porrada que todo beat 'em up merece!

Na dificuldade, o título peca um pouco. Se avaliarmos o que outros jogos oferecem no nível normal, vemos um desafio moderado, fazendo as pessoas terminem o jogo sem muito esforço. No caso do 99 vidas, fica a impressão que a dificuldade normal tem uma identidade maior com o nível hard. Alguns dos inimigos, por exemplo, têm golpes realmente irritantes, dos quais, muitas vezes, é difícil desviar. O carrinho do "mah", a barrigada do "tetinha" e a

voadora do sapo são alguns deles. Esses inimigos, inclusive, são os que seguem o jogador com grande afinco, até acertarem os seus golpes.

Essa característica, porém, está sendo ajustada pelos desenvolvedores. Pode se perceber isso com a dificuldade, por exemplo, dos “tigres” (uma bela homenagem ao Sagat de Street Fighter e o seu Tiger Uppercut, diga-se de passagem). Antes era muito mais trabalhoso eliminá-los, porém a tarefa se tornou menor com os upgrades que o jogo recebeu. Segundo um dos representantes da desenvolvedora, eles continuam trabalhando nos ajustes do jogo, mesmo depois do lançamento.

CONCLUSÃO

Se você aprecia jogos de pancadarias, com certeza vai gostar do 99 vidas - o jogo. Além de um gameplay divertido, há vários elementos da nossa cultura, o que serve para o jogador, de minuto em minuto, dar aquele sorriso de “sei o que vocês estão fazendo”. No primeiro momento, o jogo está disponível na Steam, mas logo ele também será lançado nos principais consoles de mesa. Um prato cheio para qualquer jogador, seja ele véio ou novo.

Danielle Vedovelli

BÔNUS
POSTER EXCLUSIVO!

Só clicar, fazer o **download** e mandar pra **Gráfica**.

Recomendamos imprimir em **papel couché** (fosco ou brilho) em formato **A3.**